

Suplemento Técnico y de Vuelo para IBM© PC y Compatibles

(Incluye Guía Teclado)

SUPLEMENTO TECNICO

CONTENIDO

Tu paquete de *Flying Fortress* debería incluir un manual, un póster, una lista con las palabras de la protección, este suplemento de vuelo/técnico y cinco discos de alta densidad de 5.25" o cuatro discos de alta densidad de 3.5".

EQUIPO REQUERIDO

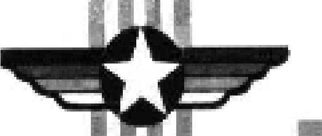
Ordenador: Esta simulación requiere un IBM PC, AT, PS/2 o un ordenador 100% compatible con uno de estos modelos. El ordenador debe tener una unidad floppy de alta densidad y una unidad de disco duro. La simulación funciona con microprocesadores 80286 pero se recomiendan microprocesadores 80386 o superiores, con una RAM de 640K como mínimo.

Controles: La simulación puede ser controlada vía teclado o joystick. La mayoría de las secciones también soportan el control del ratón.

Pantalla: La simulación requiere un monitor color con un sistema de gráficos VGA/MCGA. Si utilizas un monitor/tarjeta de gráficos compatible, éste deberá ser 100% hardware compatible con los anteriores modelos.

Unidades de disco: *Flying Fortress* debe ser instalado en una unidad de disco duro.

DOS: Esta simulación requiere un IBM PC DOS o Microsoft MS-DOS versión 3.0 o superior. Recomendamos la versión 5.0 del DOS.



Protección contra Copia

Flying Fortress no está protegido contra copia. Esto significa que puedes instalar libremente los ficheros de la simulación desde los discos originales a la unidad de disco duro. Sin embargo, el programa te preguntará algo relacionado con la simulación. Utiliza la lista de palabras que encontrarás en el paquete para responder a esa pregunta. MicroProse lamenta que la continua piratería de software nos obligue a utilizar alguna forma de protección de copia.

Instalación

El Disco A de *Flying Fortress* incluye el programa **INSTALL.** Inserta el Disco A en tu unidad de disco floppy (Unidad A o B) y designa esa unidad (tecleando **"A:[Enter]"** o **"B:[Enter]"**).

Cuando aparezca el nuevo mensaje de DOS, teclea: **"INSTALL [Enter]".**

Sigue las instrucciones de pantalla. Configura el programa de instalación para tu ordenador.

La simulación soporta las siguientes tarjetas de sonido:

Sonido IBM: Esta opción soporta el altavoz interno con que cuentan la mayoría de los ordenadores IBM y compatibles.

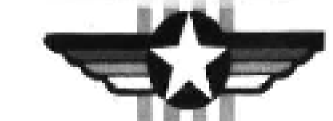
AdLib/Soundblaster: Selecciona esta opción si tienes instalada en tu ordenador una tarjeta de sonido AdLib/Soundblaster o 100% compatible.

Roland MT-32: Selecciona esta opción si tienes instalada en tu ordenador una tarjeta Roland MT-32.

Mejoras de la Simulación e Información de Última Hora

Icono COLUMNA CONTROL DEL PILOTO

El icono COLUMNA CONTROL DEL PILOTO (Pilot's Control Column) es el icono que está abajo de los dos que aparecen en la pantalla de CABINA PILOTO (Pilot's Compartment), y no el de arriba (como indica el manual en la pág. 28). El icono de arriba se encenderá cuando selecciones Co-piloto. Empiezas todas tus misiones desde la posición del piloto (a mano izquierda mirando desde fuera de la cabina del piloto).



Mapa informe de misión

La línea amarilla indica posibles trayectos hacia el punto inicial.

La línea roja indica el punto inicial hacia el objetivo principal y la línea naranja al objetivo secundario.

La línea blanca indica posibles trayectos de vuelta a tu base.

Ver posiciones de la tripulación, teclas F1-F10

Cuando entras por primera vez en el B-17 no es necesario que asignes las diez posiciones de la tripulación (como dice el manual). Cuando entres por primera vez en el B-17, cada miembro de la tripulación estará ya en su puesto. Para verlos, pulsa las teclas de función de [F1] a [F10]. Si decides sacar de su posición a cualquier miembro de la tripulación, pulsa sobre su número de tecla y aparecerá la *PANTALLA COMPARTIMENTO (Compartment Screen)* correspondiente.

SALTAR TIEMPO (Skip Time) ALT/T

Pulsa [Alt] / [T] para pasar al siguiente punto de trayectoria o a otra posición donde esté pasando algo (por ejemplo, un ataque de cazas enemigos).

Vistas del navegante

Si accedes a la vista exterior del navegante pulsando la tecla [E] (pág. 80 del manual de *Flying Fortress*) podrás regresar a la vista MAPA (Map) pulsando la tecla [I].

Fichero READ ME

Antes de cargar *Flying Fortress*, lee el fichero READ ME para tener más información sobre cambios de última hora y mejoras del juego. La documentación de *Flying Fortress* fue completada antes que el programa, debido al tamaño y complejidad del manual, pero en el fichero READ ME encontrarás todos los cambios realizados tras su impresión.

INSTRUCCIONES DE CARGA

Enciende el ordenador y espera a que aparezca el aviso "C>".

Teclea **"CD B17[Enter]"** y después **"B17[Enter]".**

La simulación empezará a cargarse.

Nota: si has instalado el programa en otro directorio, primero deberás teclear "CD [nombre de tu directorio]".

PROBLEMAS DE OPERACIÓN Y PROBLEMAS DE CARGA

En la mayoría de los casos los problemas de carga no son debidos a software defectuoso sino a procedimientos incorrectos o a fallos de hardware.

Por favor, comprueba que has seguido correctamente las instrucciones de carga. Además, ten en cuenta que existe la posibilidad de que en tu ordenador esté alojado un virus. Las copias piratas de juegos suelen ser fuentes de virus que acaban destruyendo el software original.

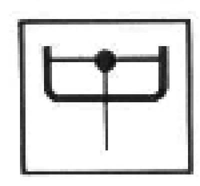
En el improbable caso de que el software esté defectuoso debes devolver el paquete completo al establecimiento donde lo adquiriste.

SUPLEMENTO DE VUELO

La Base de Entrenamiento

Si seleccionas la opción ENTRENAMIENTO DE TRIPULACION (Crew Training) de la pantalla principal del bombardero, accederás a un menú a partir del cual podrás elegir entre una amplia variedad de opciones de entrenamiento, incluso practicar despegues y aterrizajes. Lee atentamente el texto que aparece tras tu selección. Este da detalles concretos de la situación de entrenamiento en la que vas a jugar.

El Simulador de Vuelo



Para acceder a todos los controles de vuelo deberás seleccionar al Piloto [F3] o Co-Piloto [F4]. Al principio de la misión te encontrarás automáticamente en el puesto del piloto, mirando fuera por la ventana de la cabina.

Pulsa la **tecla** [`^] (acento a la derecha-circunflejo) para mover la vista hacia la izquierda y pulsa la **tecla** [+*] (signo más-asterisco del teclado alfanumérico) para mover la vista hacia la derecha. También puedes acceder a vistas más selectivas desde el interior de la cabina del piloto pulsando las **teclas** [Av Pág] [Re Pág] [Ins] y [Supr].

Para ver el panel de instrumentos del piloto del B-17, pulsa la **tecla** [I].



El B-17 tiene cantidad de diales e interruptores con los que te tendrás que familiarizar. Estudia el diagrama del panel de instrumentos del piloto.

Pulsa la **tecla** [`^] (acento a la derecha-circunflejo) para mover la vista a izquierda y pulsa la **tecla** [+*] (signo más-asterisco del teclado alfanumérico) para mover la vista a derecha mientras miras el panel de instrumentos.

Para subir tu vista y alejarla del panel de instrumentos, selecciona la **tecla** [W].

Pulsa la **tecla** [I] para regresar a la vista panel de instrumentos.

PANEL DE INSTRUMENTOS DEL PILOTO

Radio Brújula (Radio Compass)

Este dial indica tu rumbo. Un rumbo de 0° es Norte, de 90° es Este, de 180° es Sur y de 270° es Oeste.

Giroscopio Direccional (Directional Gyro)

Este dial también te indica el rumbo. Un rumbo de 0° es Norte, de 90° es Este, de 180° es Sur y de 270° es Oeste.

Indicador de Vuelo (Flight Indicator)

Horizonte artificial estabilizado por giroscopio que indica el grado de giro de 0° a 90°.

Tacómetros (Thacometers)

Dos diales con dos indicadores en cada dial que indican las rpm de cada motor. No dejes que los motores pasen mucho tiempo a 2500 rpm o se calentarán. En velocidades crucero, baja a 2300 rpm.

Indicadores de Presión del Colector (Manifold Pressure Gauges)

Dos diales con dos indicadores en cada dial que indican la presión del colector en las tomas de aire de los motores.

Indicadores de Presión del Combustible (Fuel Pressure Gauges)

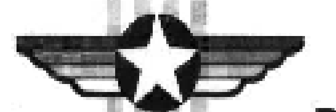
Si la presión del combustible cae, debido a daños, la potencia del motor también se verá reducida. Reducir las revoluciones podría ayudar.

Indicadores de Presión de Aceite (Oil Pressure Gauges)

Si la presión del aceite cae, el motor puede calentarse y atascarse. Desacelera inmediatamente.

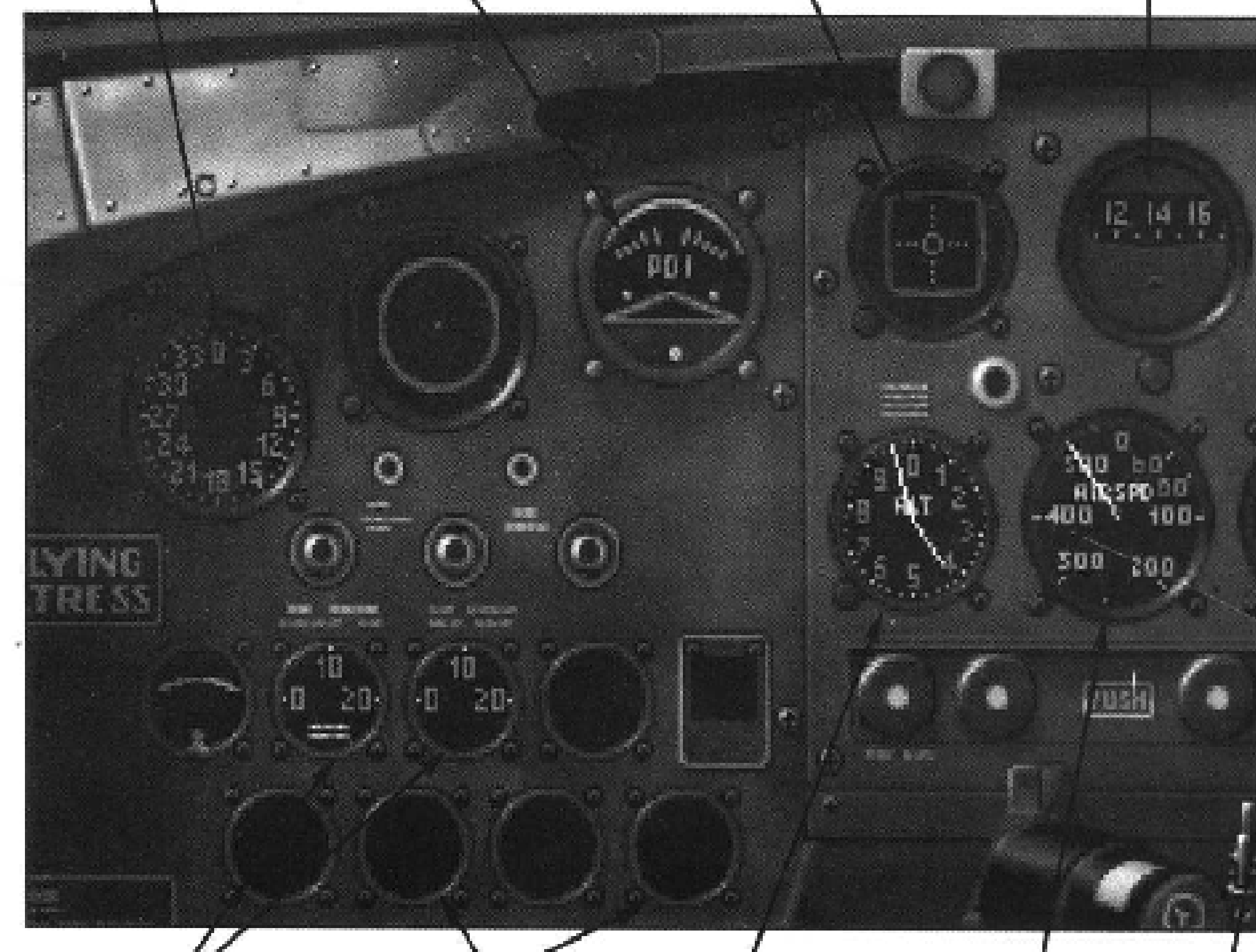
Indicador Cantidad de Combustible(Fuel Quantity Gauge)

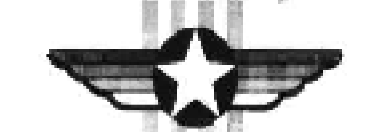
Tu *Flying Fortress* tendrá suficiente combustible para completar todas las misiones a no ser que tus tanques de combustible pierdan combustible debido a daños. Si reduces la potencia de tus motores ahorrarás combustible.



Panel de Instrumentos del Piloto

Estudia el diagrama del panel de instrumentos del piloto. Es importante que te familiarices con la posición de todos los diales.





Indicador de vuelo

Indicadores de presión del colector (2)

Indicadores de presión de aceite (2)

Temperatura externa del aire

Tacómetros
(2 motores por dial)

Indicadores de presión de combustible (2)

Indicador de cantidad de combustible

Bloqueo de la rueda de cola

Indicadores de temperatura de cabeza de cilindro (2)

Indicadores de temperatura del aceite (2)

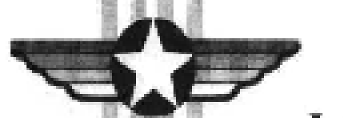
Indicador de velocidad de ascenso

Luz de frenos

Indicador posición de los flaps

Indicadores de temperatura de aire del carburador (2)

Indicador del tren de aterrizaje



Indicadores de flujo de oxígeno (Oxygen Flow Indicators)

Si caen los valores del indicador de flujo de oxígeno, tendrás que descender por debajo de los 10.000 pies, donde hay suficiente oxígeno para que la tripulación sobreviva sin máscaras de oxígeno.

El Altímetro (Altimeter)

Este dial indica la altura por encima del nivel del mar. El dial largo indica cientos de pies y el dial más pequeño miles de pies. La ventana interior muestra diez miles de pies. Vigila tu altitud.

Indicador de Velocidad Aerodinámica (Airspeed Indicator)

Este dial muestra la velocidad del avión en millas por hora, de 0 a 500.

Indicador de Viraje y Giro (Turn and Bank Indicador)

La velocidad de viraje del avión viene indicada por un punto central que va hacia la derecha o izquierda.

Indicador del Tren de Aterrizaje (Landing Gear Indicator)

Indicador visual de que el tren de aterrizaje principal ha sido subido o bajado. En el caso de daños, quizá tengas que bajar/subir manualmente el tren de aterrizaje.

Indicador de Velocidad de Ascenso (Rate of Climb Indicator)

Indicación visual del ángulo de ascenso/descenso en cientos de pies por minuto. Si el cursor está por encima de 0, significa vuelo nivelado.

Luz de Freno (Brake Light)

Se enciende cuando se acciona el freno de la rueda.

Bloqueo Rueda de Cola (Tail Wheel Lock)

Indicador visual de que el tren de aterrizaje de cola ha sido subido o bajado.

Indicador Posición de los Flaps (Flap Position Indicator)

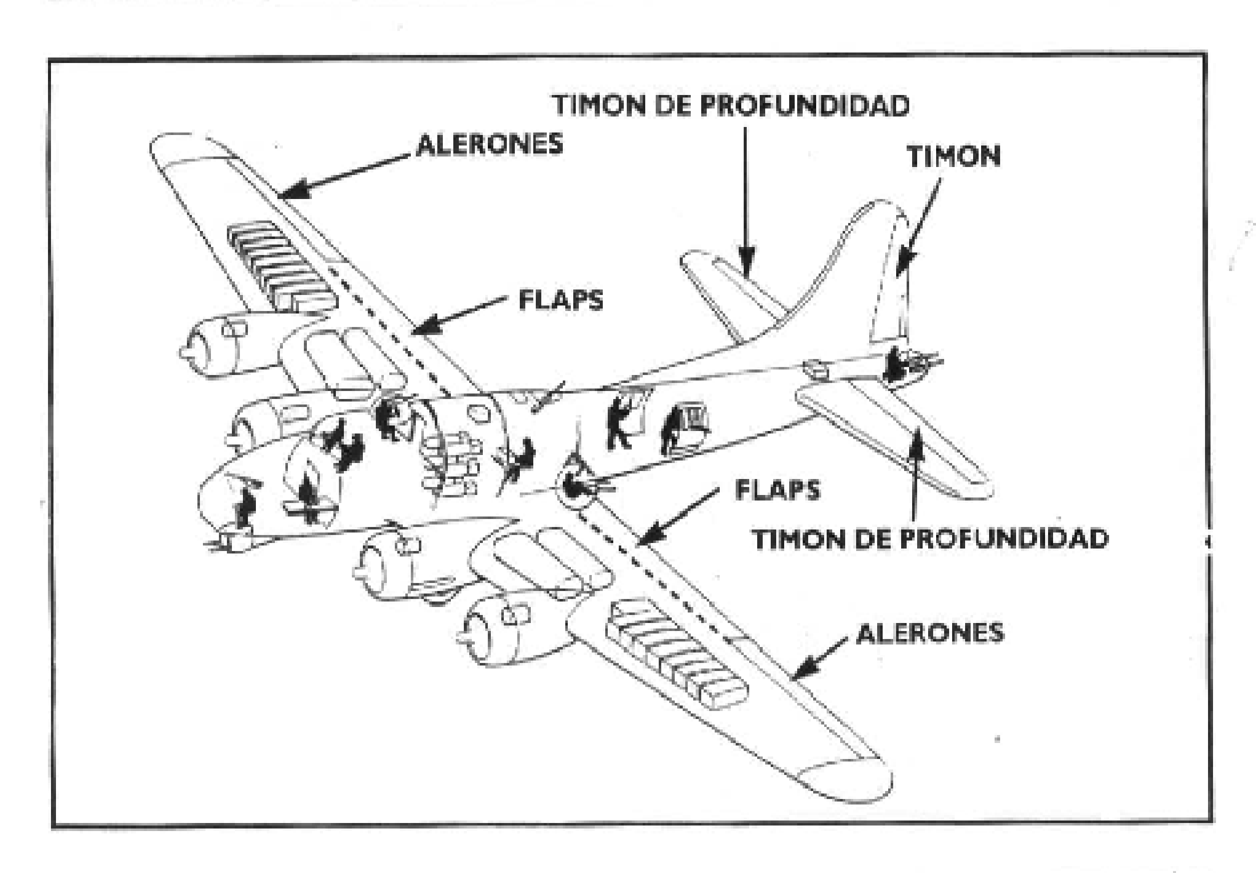
Los flaps son el borde de ataque de las alas. Bájalos para que el avión gane sustentación extra en los despegues y para que reduzca su velocidad en los aterrizajes.

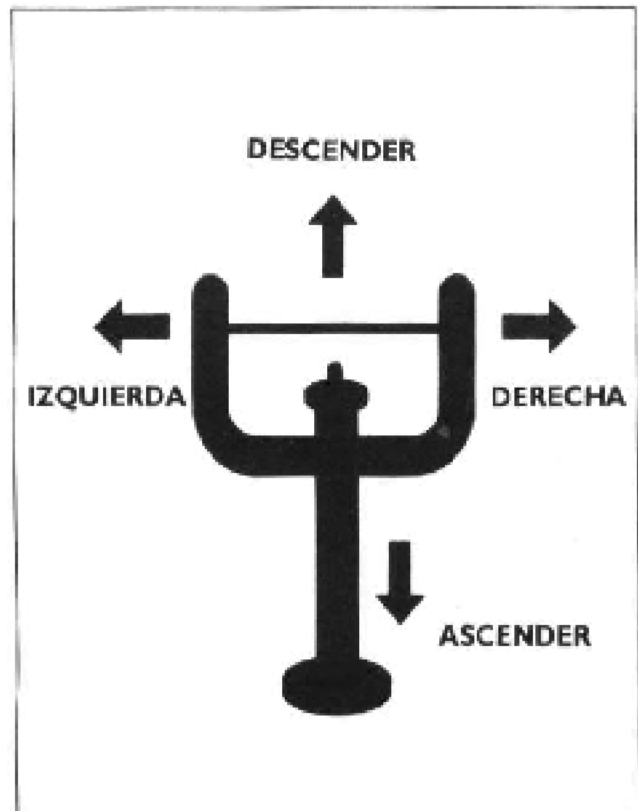
Indicadores Temperatura del Aceite y Cabeza del Cilindro

Estos se calentarán si el motor funciona al máximo de RPM o si pierde aceite. Ante esta situación, desacelera.

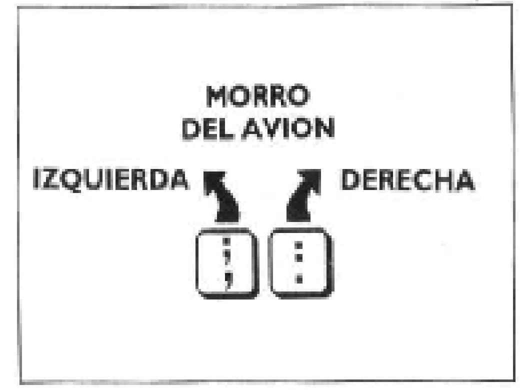


CARACTERISTÍCAS DE VUELO

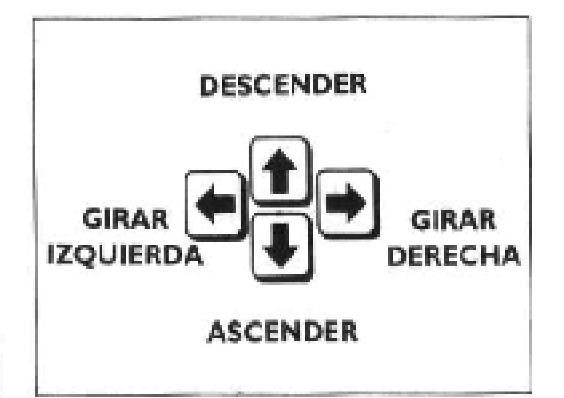




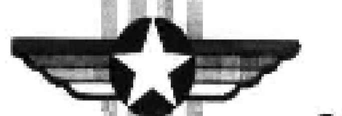
COLUMNA DE CONTROL
DEL JOYSTICK



TECLAS DEL TIMON



COLUMNA DE CONTROL -
TECLAS CURSOR



Columna de Control del Piloto

Para volar en el B-17 te recomendamos el joystick aunque también puedes controlar el juego vía teclado.

Los *alerones* son flaps de control lateral situados en la parte posterior de las puntas de las alas principales del aeroplano. Cuando son subidos o bajados, moviendo la columna de control a izquierda/derecha, harán que el aeroplano gire a izquierda o derecha.

Los *timones de profundidad* son las partes horizontales de la cola. Cuando son empujados arriba/abajo, pulsando la tecla arriba/abajo de la columna de control, las alas del aeroplano subirán o bajarán.

Timón izquierda/derecha [,] [.]

Los controles izquierdo/derecho del *timón* balancearán el morro del avión a izquierda/derecha moviendo el segmento vertical del borde de ataque de la cola a izquierda/derecha.

Los Cuatro Motores

Las Fortalezas Volantes son grandes bombarderos que tienen cuatro motores. Esta simulación provee control independiente de cada uno de ellos. El motor número 1 es el motor exterior izquierdo, visto desde la cabina del piloto, seguido por 2, 3 y 4, en secuencia.

Todas las tecias numéricas se encuentran en la fila superior del teclado principal del ordenador.

[1] [2] [3] [4]	Aumentar potencia en motores 1-4
[Shift] / [1] [2] [3] [4]	Potencia máxima motores 1-4
[1] [2] [3] [4]	Reducir potencia en motores 1-4
[Shift] / [5] [6] [7] [8]	Potencia mínima motores 1-4
[i]	Aumentar potencia en todos los motores
[Shift] / [i]	Potencia máxima en todos los motores
[']	Reducir potencia en todos los motores
[Shift] / [']	Potencia mínima en todos los motores
[Ctrl] / [1] [2] [3] [4]	Encender/parar (pluma) motores 1-4
[Alt] / [1] [2] [3] [4]	Extinguir fuego en motores 1-4

[G] Subir/bajar tren de aterrizaje (arrancar motores)

[F] Subir/bajar flaps

[B] Encender/apagar frenos

[D] Abrir/cerrar puertas del compartimento de bombas (arrancar motores)

El Bombardero

[C] Vista de la posición de tripulación/ compartimento

[I] Vista mira del bombardero

[W] Vista ventana

[E] Vista externa

[M] Cambiar control ordenador/manual

[D] Puertas del compartimento de bombas (abrir/cerrar)

[O] Encender/apagar mira de la bomba

Controlador [↑] [↓] [←] [→] **/joystick.** Ajusta velocidad del motor de seguimiento de la mira de la bomba a izquierda/derecha y arriba/abajo. Con [Shift] -Control fino.

[Espaciador] / [Enter] o ***Selector*** Lanzar bombas

Compartimento de Bombas

Vistas (sólo podrás acceder a ellas si un hombre de la tripulación se encuentra en el compartimento)

[C] Vista de las bombas a través de un hombre de la tripulación.

[E] Vista externa

[W] Regresar a la vista del compartimento de bombas

El Navegante

[C] Vista posición de tripulación/ compartimento

[E] Vista externa

[I] Vista mapa

[B] Detalles informe de misión

Ratón, [↑] [↓] [←] [→] ***Controlador*** - apunta y pulsa para ajustar la posición estimada.

Sistemas de Intercomunicacion (Intercom) Operador de Radio

[C] Vista posición de tripulación/ compartimento

Ratón, [↑] [↓] [←] [→] ***Controlador*** - apunta y pulsa sobre varios iconos/mensajes.

La Tripulacion

Ver las diez posiciones de la tripulación.

[F1] Bombardero

[F2] Navegante

[F3] Piloto

[F4] Co-piloto

[F5] Ingeniero/Artillero de la torreta superior

[F6] Operador de radio

[F7] Artillero de la torreta bola

[F8] Artillero del cuerpo izquierdo

[F9] Artillero del cuerpo derecho

[F10] Artillero de cola

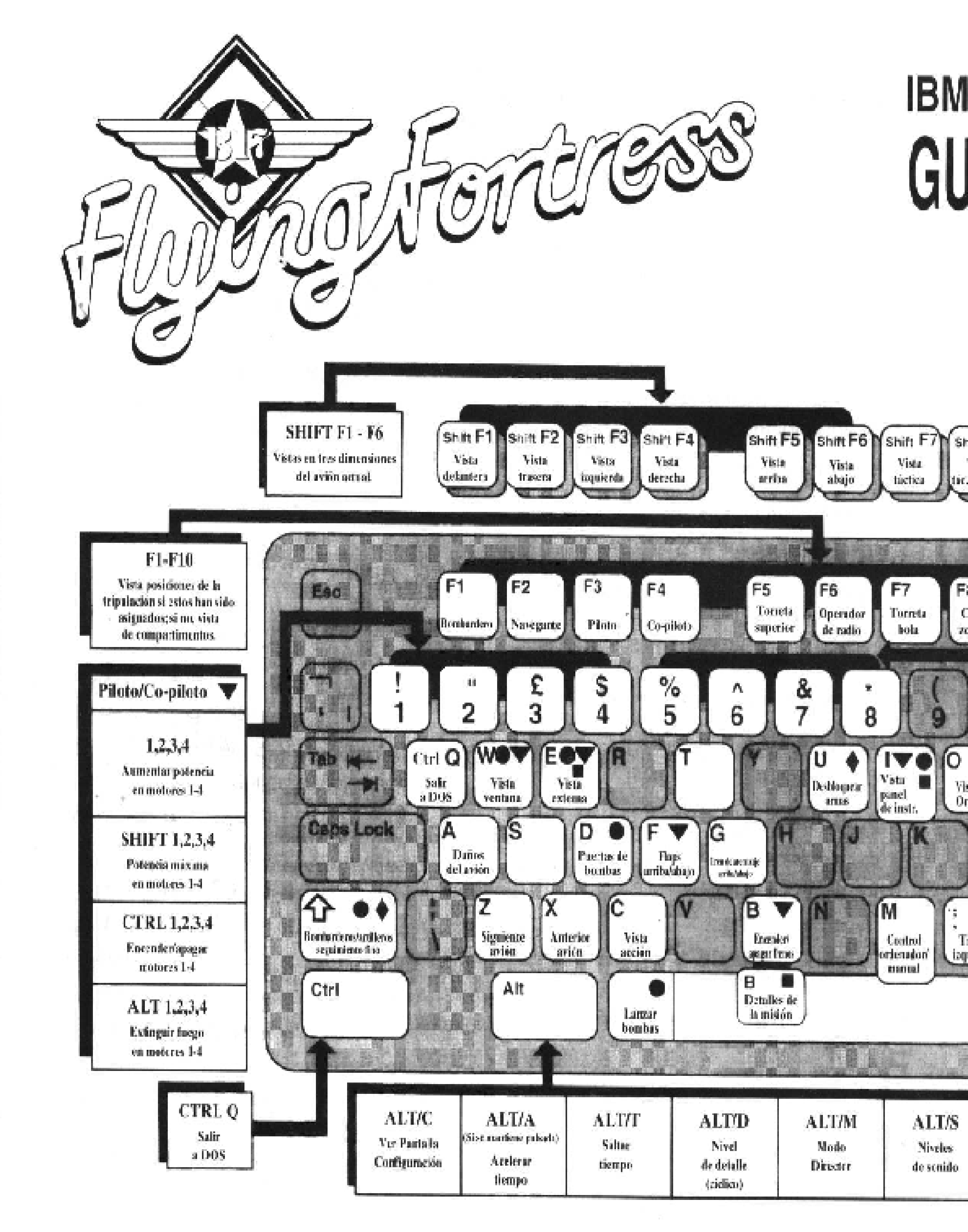
Los Artilleros: Defender el B-17

Controlador [↑] [↓] [←] [→] **/joystick.** Mover torreta/arma

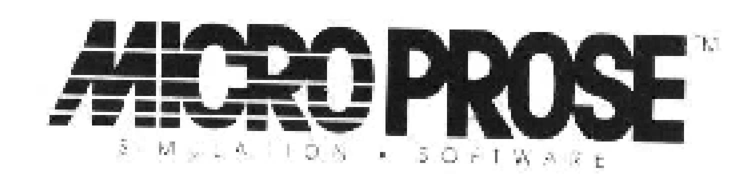
[Shift] Seguimiento fino sobre el objetivo

Botón joystick / [Espaciador] / [Enter]. Disparo

[W] Desbloquear arma (control manual)


IBM
B-17
Flying Fortress
SHIFT F1 - F6
Vistas en tres dimensiones del avión actual.
Shift F1 Vista delantera
Shift F2 Vista trasera
Shift F3 Vista izquierda
Shift F4 Vista derecha
Shift F5 Vista arriba
Shift F6 Vista abajo
Shift F7 Vista táctica
F1-F10
Vista posiciones de la tripulación si estos han sido asignados;si no, vista de compartimentos.
Esc
F1 Bombardero
F2 Navegante
F3 Piloto
F4 Co-piloto
F5 Torreta superior
F6 Operador de radio
F7 Torreta bola
Piloto/Co-piloto
1,2,3,4
Aumentar potencia en motores 1-4
SHIFT 1,2,3,4
Potencia máxima en motores 1-4
CTRL 1,2,3,4
Encender/apagar motores 1-4
ALT 1,2,3,4
Extinguir fuego en motores 1-4
! 1
" 2
£ 3
$ 4
% 5
^ 6
& 7
* 8
(9
Tab
Ctrl Q Salir a DOS
W Vista ventana
E Vista externa
R
T
Y
U Desbloquear armas
I Vista panel de instr.
Caps Lock
A Daños del avión
S
D Puertas de bombas
F Flaps arriba/abajo
G
H
J
K
Bombarderos/artilleros seguimiento fijo
Z Siguiente avión
X Anterior avión
C Vista acción
V
B
N
M Control ordenador/ manual
B Detalles de la misión
Ctrl
Alt
Lanzar bombas
CTRL Q
Salir a DOS
ALT/C
Ver Pantalla Configuración
ALT/A
(Si se mantiene pulsado)
Acelerar tiempo
ALT/T
Saltar tiempo
ALT/D
Nivel de detalle (cíclico)
ALT/M
Modo Director
ALT/S
Niveles de sonido

PC y COMPATIBLES
A DE TECLADO



M es una marca registrada de
national Business Machines, Inc.

TECLA POSICION DE TRIPULACION

- ■ Navegante
- ● Bombardero
- ▼ Piloto/Co-piloto
- ♦ Artilleros
- ✸ Operador de radio

Las teclas marcadas con estos símbolos sólo funcionarán si el jugador se encuentra en la posición correspondiente.

▼ Piloto/co-piloto

5, 6, 7, 8	SHIFT 5, 6, 7, 8
Reducir potencia en motores 1-4	Potencia mínima en motores 1-4

Shift F9 – Vista perseguir
Shift F10 – Vista externa

F9 – Cuerpo derecho
F10 – Arma de cola
F11
F12
Pantalla Imprimir
Pausa

Insert – Girar vista izquierda
Home ✸ – Seleccionar/transmitir mensaje
Pg Up – Vista inclinación arriba
Delete – Girar vista derecha
End
Pg Dn – Vista inclinación abajo

Num Lock
/
*
\- – Zoom dentro
✸ – Seleccionar/transmitir mensaje
↑
Vista inclinación arriba
\+ – Zoom fuera
←
Centrar vista 3D
→
↓
Vista inclinación abajo
Enter
Girar vista izquierda
Girar vista derecha

? ▼ – Timón izquierdo
¿ ▼ – Timón derecho
Pausa On/Off
^ ▼ – Vista izquierda
* + ▼ – Vista derecha
● Lanzar bombas
♦ Disparar artilleros
▼ Timón derecho
Shift ● ♦ – Bombardero/artilleros seguimiento fino
Alt Gr
Ctrl

LT/B
corder
uego

SHIFT ⁺/₋
Potencia mínima/máxima en todos los motores

■ Navegante
Mueve el marcador de navegación sobre el mapa
Tecla [Inicio]: Ajusta la posición estimada

● Bombardero
Seleccionador del modo de seguimiento del punto de mira de la bomba.
[Shift] - Control fino

▼ Piloto/Co-piloto
Alerones/timones de profundidad de la simulación de la columna de control

♦ Artilleros
Mover torreta/arma [Shift] - Seguimiento fino

✸ Operador de radio
Tecla [Inicio] - Seleccionar/enviar mensaje

El Controlador

La simulación puede ser controlada vía joystick, teclado y, hasta cierto punto, vía ratón.

El Selector

El botón disparo del joystick, el botón del ratón o las teclas cursor ↑ ↓ ← → se utilizan para moverse y las teclas Inicio Fin en lugar de los botones izquierdo/derecho.

Seleccion del Avión

X	Siguiente avión
Z	Anterior avión

Vistas Generales del Avión

Vistas en 3D del avión actual.

Shift / F1	Vista delantera
Shift / F2	Vista posterior
Shift / F3	Vista izquierda
Shift / F4	Vista derecha
Shift / F5	Vista arriba
Shift / F6	Vista abajo

Vistas externas que dependen del contexto. (Desde el avión, sus objetivos, bombas, torre de control de la base aérea, etc.).

Shift / F7	Vista Táctica
Shift / F8	Vista Táctica Inversa

Vista externa desde un avión de seguimiento en movimiento:

Shift / F8 9	Vista perseguir

Vistas externas desde una cámara remota:

Shift / F8 10	Vista externa

Mover cámara remota:

Av Pág Inclinar arriba Re Pág Inclinar abajo

Insert	Girar a izquierda
Supr	Girar a derecha

Teclado numérico

Tecla 5: Centrar/Reajustar las vistas en 3D

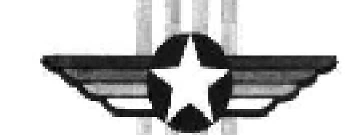
+	Zoom dentro
−	Zoom fuera

Controles Generales

A	Estatus del avión/vista daños
C	Vista compartimento/acción
1	Vista panel de instrumentos (bombardero, navegante y Piloto/co-piloto solamente)
W	Vista ventana (vista 3D a través de la ventana del avión)
E	Vista externa (vista 3D desde una cámara remota)
M	Cambiar entre control manual/ ordenador
Alt / C	Pantalla configuración
Alt / A	Acelerar tiempo
Alt / T	Saltar tiempo
Alt / D	Nivel de detalle (pasa a través)
Alt / M	Cambio modo director de película
Alt / P	Pausa/seguir juego
Ctrl / Q	Salir a DOS
Alt / S	Niveles de sonido
Alt / B	Esconder juego

Piloto/Co-piloto

Joystick, ↑ ↓ ← →	Columna de control (timón de profundidad, alerones)
, .	Timón izquierda/derecha
`	Vista a izquierda (Vista cabina del piloto/panel de instrumentos del piloto).
+	Vista a derecha (Vista cabina del piloto/panel de instrumentos del piloto)
1 2 3 4	Aumentar potencia en motores 1-4.



Otros Controles del Piloto

[G] Subir/bajar tren de aterrizaje (acciona los motores)

[F] Subir/bajar flaps

[B] Encender/apagar frenos

[D] Abrir/cerrar puerta del compartimento de bombas (acciona el motor)

NOTA: Cualquier botón que ponga en marcha un motor tarda un cierto tiempo en funcionar.

El Despegue

Empiezas todas las misiones en el puesto del piloto. Tu Flying Fortress se encontrará en su posición de salida en el aeródromo. Por delante de ti, los otros dos B-17 de tu "V" se estarán preparando.para despegar.

Tendrás que despegar, unirte a los otros dos aviones de tu escuadrón y unirte después a las otras 6 o 9 Fortalezas Volantes de tu escuadrón (dependiendo de la formación en que vueles).

Durante tu primera misión, quizá quieras mirar mientras el ordenador se hace con el control del avión. Para activar el control del ordenador, pulsa la tecla "M". Vuelve a pulsar la tecla "M" para tomar tú el control. Si tu avión se encuentra bajo control del ordenador podrás saltar a cualquiera de las otras vistas para ver el despegue.

En las siguientes páginas se describe cómo despegar manualmente.

Encender los motores

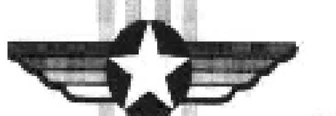
Enciende los cuatro motores en secuencia [Ctrl] / [1] [2] [3] [4]

Aumenta los controles de aceleración del motor [1] [2] [3] [4]

Suelta el freno [B]

El B-17 empezará a moverse.

Comprueba que puedes cambiar fácilmente del Panel de Instrumentos del piloto [I] a la Vista Ventana [W] para ver información de vuelo.



Rodar por la pista y maniobrar

Maniobra el B-17 utilizando tu *Controlador*. Si mueves lentamente tu Controlador a izquierda/derecha, el avión girará suavemente en la dirección correspondiente.

Mantente continuamente en ruta. No te salgas de la pista ni toques la hierba.

Maniobra cuidadosamente con tu bombardero hasta que llegues al extremo de la pista de despegue. Intenta alinear el B-17 con la línea blanca de puntos.

Flaps Comprueba que los flaps están bajados [F]

Despegar

Pon los cuatro motores a potencia máxima [Shift] / [i]. No dirijas hacia arriba el avión. Normalmente, cuando alcances una velocidad de 110-115 mph, un suave "tirón hacia atrás" del *Controlador* permitirá que el avión se eleve del suelo. Los controles del B-17 pueden parecer lentos en comparación con otros simuladores de vuelo pero recuerda que éste es un avión grande y pesado.

Cuando el avión deje el suelo, y cuando estés seguro de que tienes suficiente velocidad de vuelo, sube el tren de aterrizaje [G]. Comprueba que sucede esto a través de las vistas externas del avión, después sube los flaps [F].

Tras alcanzar una velocidad de 130-150 millas por hora, adopta una actitud de ascenso normal (velocidad de ascenso a 200 pies por minuto) y mira cómo el altímetro sube suavemente.

Ascender y Volar a Velocidad de Crucero

Asciende a 130-150 mph. Volar de forma suave y estable es muy importante: reducirás el consumo de combustible, aumentarás la velocidad de ascenso y evitarás un mayor desgaste del motor. Vigila atentamente tus instrumentos. Están ahí para decirte cómo lo está haciendo tu avión.

Verás a los dos aviones de tu "V" volando en círculos por encima del aeródromo, a unos 1000 pies de altura.

Unete a ellos y vuela en "V". Antes de volar hacia el objetivo tendrás que subir hasta aproximadamente 2000 pies donde otros grupos de aviones te están esperando. Tras alcanzar la velocidad de crucero, desacelera para volar en formación.



Si no encuentras a los aviones de tu escuadrón, pasa al control del ordenador.

Cuando estés en formación con los otros aviones de tu escuadrón, tu grupo se dirigirá hacia el primer punto de trayectoria. Tú no eres el líder de la formación. Si decides salir de la formación, por cualquier razón, los demás no te seguirán.

Aterrizajes

Cuando estés cerca de una base inglesa, recibirás una señal a través del sistema de intercomunicaciones, con un rumbo donde aterrizar. Los demás aviones de la formación, y el tuyo si está controlado por el ordenador, se colocarán en posición de aterrizaje (patrón de vuelo rectangular por el que los aviones dan vueltas por encima del aeródromo a aproximadamente 1000 pies de altura).

Si no quieres aterrizar manualmente con tu avión, cambia a control del ordenador pulsando sobre [M], siéntate y mira.

Tu B-17 será el primero en aterrizar. Los demás aviones seguirán trazando círculos hasta que aterricen.

Sal de la formación rectangular para hacer tu aproximación final. Baja los flaps [F] y saca el tren de aterrizaje [G]. Mantén las revoluciones del motor a 2000 rpm y vuela a una velocidad de aproximadamente 130 mph.

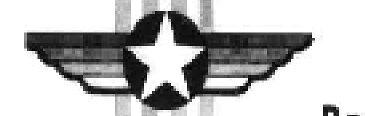
Aproximación Final

Básicamente, la aproximación es un deslizamiento controlado, con los flaps bajados y en la que la potencia se usa para mantener una posición de aterrizaje precisa.

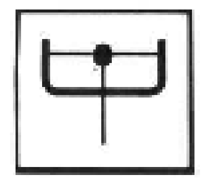
Reduce gradualmente la potencia ['] hasta conseguir la velocidad (100-120 mph) y velocidad de descenso correcta. Aterriza suavemente e intenta que todas tus ruedas toquen el suelo al mismo tiempo. Desacelera al máximo.

Rodar por la pista

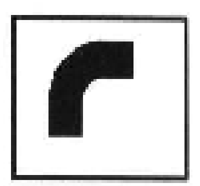
Cuando aterrices, utiliza toda la pista para rodar y parar. No extiendas los frenos demasiado pronto. Aplica los frenos [B] cuando sientas que tu avión rueda a menor velocidad. El B-17 irá más lento y parará.



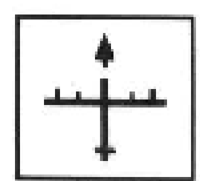
Resumen Iconos



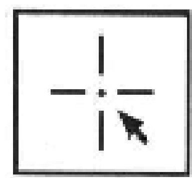
Icono Columna Control del Piloto/Co-piloto



Icono Apagar Fuego



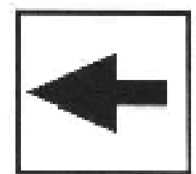
Icono Navegación



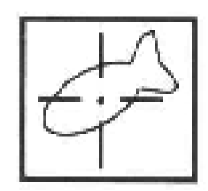
Icono Desbloquear Armas



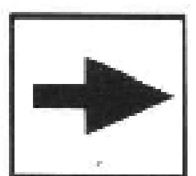
Icono Op. de Radio



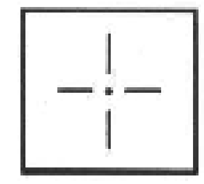
Icono Mover hombre de la tripulación izquierda



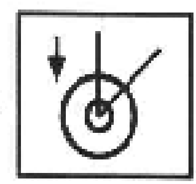
Icono Bombardero



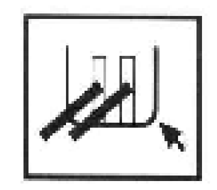
Icono Mover hombre de la tripulación derecha



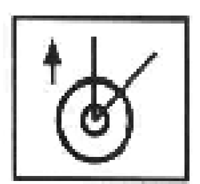
Icono Posición del Arma



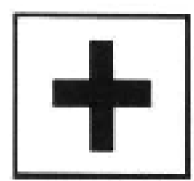
Icono Bajar manualmente tren de aterrizaje



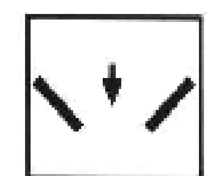
Icono Reparar Torreta



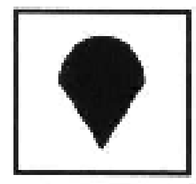
Icono Subir manualmente tren de aterrizaje



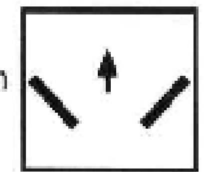
Icono Primeros auxilios



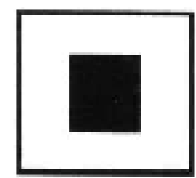
Icono Abrir manualmente compartimento de bombas



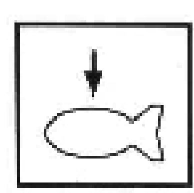
Icono Toda la tripulación se lanza en paracaídas



Icono Cerrar manualmente compartimento de bombas



Icono Fichero Tripulación



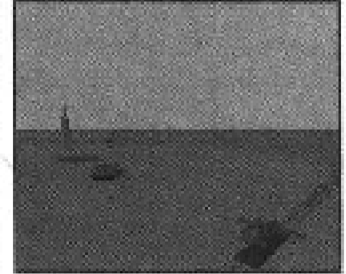
Icono Lanzar bombas manualmente

Bombardero	RATON	JOYSTICK	TECLADO
Lanzar bombas	*Botón izquierdo*	*Botón disparo*	*Espaciador*
Seguimiento del punto de mira	•	*Izda./Dcha./ Arriba/Abajo*	*Teclas cursor*
Piloto/Co-piloto			
Columna de Control Simulación	•	*Izda./Dcha./ Arriba/Abajo*	*Teclas cursor*
Artilleros			
Mover Torreta/Arma	•	*Izda./Dcha./ Arriba/Abajo*	*Teclas cursor*
Disparar armas	•	*Botón disparo*	*Espaciador/Intro*
Navegante			
Mover marcador navegación	*Mover puntero ratón*	*Izda./Dcha./ Arriba/Abajo*	*Teclas cursor*
Fijar posición estimada	*Botón izdo.*	*Botón disparo*	*Tecla inicio*
Operador de Radio			
Seleccionar icono/ Mensaje	*Mover puntero ratón*	*Izda./Dcha./ Arriba/Abajo*	*Teclas cursor*
Seleccionar icono/ Transmitir Mensaje	*Botón izdo.*	*Mover puntero*	*Tecla inicio*

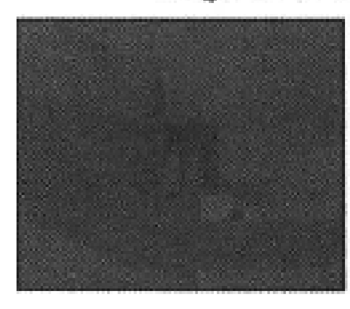
APÉNDICE OBJETIVOS

Las posiciones especificadas son las posiciones desde donde se tomaron las fotos. Otros objetivos del mismo tipo son muy parecidos.

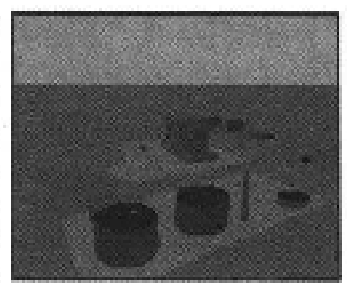
EMPLAZAMIENTO DE PROYECTILES V1/V2 - FRANCIA

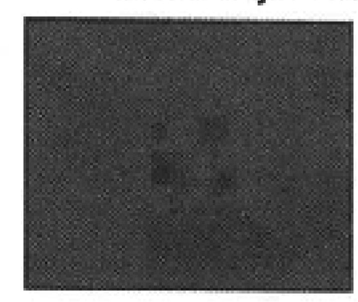
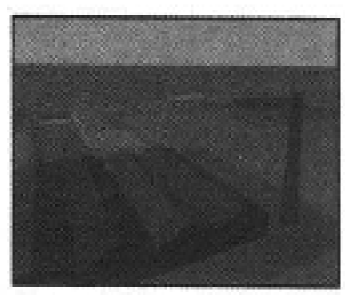
DIQUES SECOS - NANTES



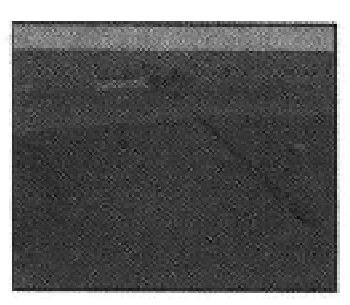

REFINERIA DE PETROLEO - ASCHAFFENBURG

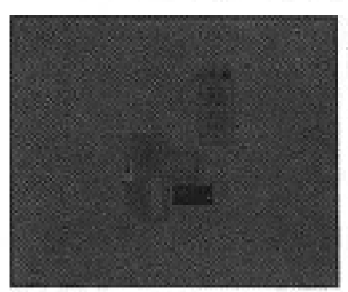
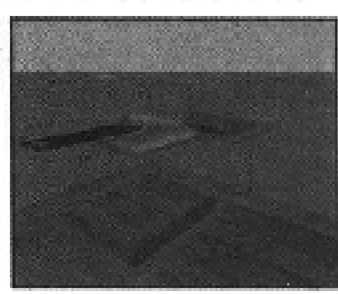
COMPLEJO FABRICAS - BERLIN

DEPOSITO DEL EJERCITO - AACHEN

COMPLEJO FABRICAS - AUGSBERG

DIQUES SECOS - CUXHAVEN

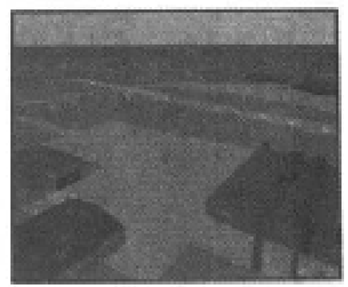



COMPLEJO FABRICAS - EINDHOVEN

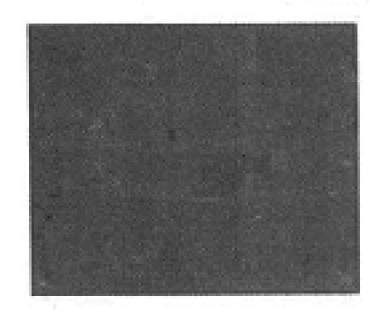
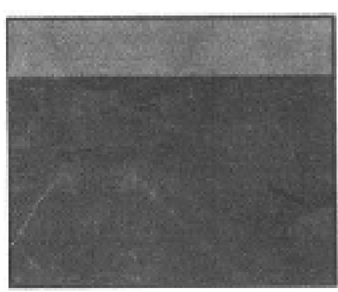



APÉNDICE OBJETIVOS

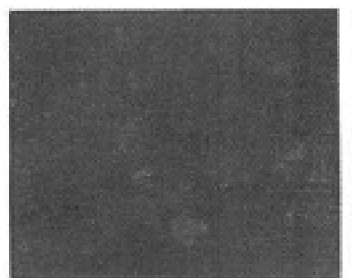
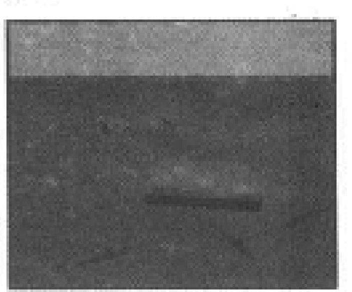
COMPLEJO FABRICAS - BREMEN

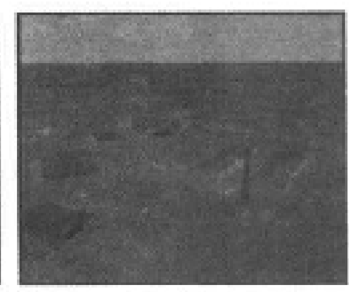
BASE DE SUBMARINOS U-BOAT - LA PALLICE

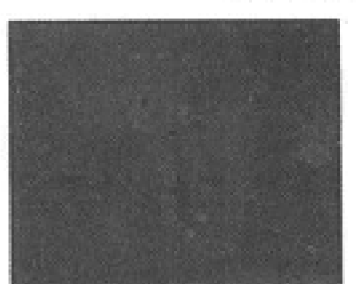
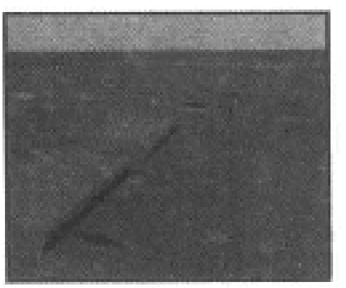
BASE DE SUBMARINOS U-BOAT - LORIENT

FABRICA DE AVIONES - BRUNSWICK

BASE DE SUBMARINOS U-BOAT - ST. NAZAIRE

FABRICA DE TRENES - OSNABRUCK




BASE DE SUBMARINOS U-BOAT - BREST




CENTRAL ELECTRICA - ZEEBRUGGE

